QUESTOR

Reset computer by switching off and then on. Insert tape and ensure that it is fully rewound.

Type: **RUN"** and press **ENTER**

Press PLAY on cassette unit and then press any key. When the game has loaded, press **SPACE BAR** or **FIRE** on joystick to start.

*Please note that if you have a Disk Drive fitted you must first type: **ITAPE** and press **ENTER**

Loading (Disk):

Switch on Disk Drive, Reset computer by switching off and then on. Insert disk into drive.

Type: **RUN"GAME** and press **ENTER**

When the game has loaded, press **SPACE BAR** or **FIRE** on joystick to start.

PLAYING INSTRUCTIONS

Use Joystick or

KEY CONTROLS:

K

Z X

M

SPACE BAR = FIRE

DEL = ABORT GAME

COPY = PAUSE GAME

ANY KEY EXCEPT DEL TO RESTART

The object of **QUESTOR** is to release the daughter of the Nawab from the Catacombs of Garr. She is imprisoned deep within and you must find the **GIANT KEY** to unlock her cell.

Upon entering the Catacombs you will soon learn that your way into many locations is blocked. To proceed you will need to be carrying the correct item – but remember, you can only carry three items at once! Pick up the items you wish to carry by flying your magic carpet over the item and pressing **FIRE.**

Many strange creatures live in the Catacombs. Some can kill you instantly while others drain your energy. By picking up the **MAGIC PEARLS** you will be able to kill some of the creatures. It's up to you to find out which! Whole groups of creatures can be killed – if you are carrying the correct item. Just one clue. The **POISON** kills the **BATS.**

The **FLASHING ITEMS** are clues. It's up to you to work them out.

When you find the **PRINCESS,** you must kill the **GUARD** and **GARR.** To free her, you must be carrying the **GIANT KEY.** *Good luck – you'll need it!*

Chargement (cassette):
Débranchez, puis rebranchez l'ordinateur pour le remettre en position initiale. Introduisez la cassette et assurezvous qu'elle est complètement ré-enroulée.
Tapez: **RUN"** et pressez la touche **ENTER.**
Appuyez sur **'PLAY'** sur le magnétophone, puis pressez n'importe quelle touche. Quand le jeu est chargé, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou **FIRE** sur le joystick pour démarrer.
*Veuillez noter que si vous avez une unité de disquettes, il vous faut d'abord taper **TAPE** puis presser **ENTER.**

Chargement (disquette):
Branchez l'unité de disquettes. Remettez l'ordinateur à la position initiale en le débranchant puis en le rebranchant.
Tapez: **RUN"GAME,** puis appuyer sur **ENTER.**
Quand le chargement du jeu est effectué, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou sur **FIRE** sur le joystick pour commencer.

NOTICE D'UTILISATION DU JEU

Utilisez le joystick ou
les COMMANDES PAR TOUCHES

K
Z X
M

BARRE D'ESPACEMENT = Tirez
DEL = Jeu annulé
COPY = Pause dans le jeu
N'IMPORTE QUELLE TOUCHE EXCEPTE 'DEL' pour redémarrer

QUESTOR

Le but du Questor est de libérer la fille du Nawab des Catacombes de Garr dans les profondeurs desquelles elle se trouve emprisonnée et vous devez trouver la **CLE GEANTE** pour ouvrir sa cellule.
En entrant dans les Catacombes, vous vous rendrez rapidement compte que votre passage est bloqué dans de nombreuses directions. Pour avancer, vous devrez porter l'article correct – mais, rappelez-vous que vous pouvez seulement porter trois articles à la fois! Ramassez les articles que vous voulez prendre en faisant voler votre tapis magique au-dessus de l'article et en appuyant sur **'FIRE'.**
Beaucoup de créatures étranges vivent dans les Catacombes. Certaines peuvent vous tuer instantanément tandis que d'autres sapent votre énergie. En ramassant les **PERLES MAGIQUES** vous pourrez tuer quelques-unes de ces créatures. A vous de savoir lesquelles! Il est possible d'en exterminer des groupes entiers si vous portez l'article correct. Une seule indication: le **POISON** tue les **CHAUVESSOURIS.**
Les articles clignotants sont des indices. A vous de les déchiffrer...
Quand vous trouvez la **PRINCESSE,** vous devez tuer le **GARDE** et **GARR.** Pour la libérer, vous devez avoir la **CLE GEANTE.** Bonne chance! Vous en aurez besoin.

Carga (Cinta):

Reajuste el computador desconectando y volviendo luego a conectar. Inserte la cinta y asegúrese de que esté totalmente rebobinada. Mecanografíe: **RUN"** y apriete **ENTER** (marcha y dar entrada) Apriete **PLAY** (funcionamiento) en la unidad de cassette y luego apriete cualquier tecla. Cuando se ha cargado el juego, apriete **SPACE BAR o FIRE** (barra de espacio o disparo) con la palanca omnidireccional para empezar.

*Es de señalar que si tiene usted un Accionamiento de Disco montado primero tiene que meconografiar: **TAPE** (cinta) y apretar **ENTER**

Carga (Disco):

Conecte el Accionamiento de Disco. Reajuste el computador desconectando y volviendo luego a conectar. Inserte el disco en el accionamiento.

Mecanografíe: **RUN"GAME** (marcha de juego) y apriete **ENTER** Cuando se haya cargado el juego, apriete **SPACE BAR o FIRE** con la palanca omnidireccional para empezar.

INSTRUCCIONES PARA JUGAR

Use Palanca Omnidireccional
o CONTROLES DE TECLA:

K
Z X
M

SPACE BAR = FIRE
DEL = ABANDONO DEL JUEGO
COPY = PAUSA EN EL JUEGO
PARA VOLVER A EMPEZAR CUALQUIER TECLA MONSO 'DEL'

El objetivo de **QUESTOR** es liberar a la hija del Nawab de las Catacumbas de Garr. Ella está en prisión en sus profundidades y usted tiene que hallar la **LLAVE GIGANTE** para abrir su celda de prisión. Cuando entre en las Catacumbas comprenderá pronto que su camino a muchos lugares está bloqueado. Para poder seguir adelante usted tiene que llevar la cosa correcta correspondiente – pero recuerde, sólo puede llevar tres cosas a la vez. Tome las cosas que desea llevar haciendo volar su alfombra mágica sobre ellas y apretando **DISPARO.**

En las Catacumbas viven muchas criaturas extrañas. Algunas pueden matarle a usted instantáneamente mientras que otras son capaces de desgastar su energía. Tomando las **PERLAS MAGICAS** podrá matar algunas de las criaturas. ¡Depende de usted mismo descubrir cuáles! Se pueden matar grupos enteros de criaturas – con tal que usted lleva la cosa correcta correspondiente. Una sola clave. El **VENENO** mata a los **MURCIELAGOS.**

Las **COSAS CENTELLEANTES** son claves. Depende de usted mismo descubrir lo que significan.

Cuando encuentre a la **PRINCESA,** tiene que matar al **GUARDA** y a **GARR.** Para liberarla, tiene que llevar la **LLAVE GIGANTE.** Buena suerte, ¡la necesitará!

Bandeingabe

Computer durch Aus- und dann Einschalten auf Null stellen. Band eingeben und darauf achten, daß es ganz zurückgespült ist.
RUN" eintippen und **ENTER** drücken
Auf der Kassetteneinheit PLAY und dann beliebige Taste drücken. Wenn das Spiel gespeichert ist, kann durch Drücken der Taste **SPACE BAR** oder **FIRE** am Joystick begonnen werden.
Es ist zu beachten, daß bei eingebauter Platteneinheit zuerst **TAPE** getippt und **ENTER** gedrückt werden muß.

Platteneingabe

Platteneinheit einschalten. Computer durch Aus- und dann Einschalten auf Null stellen. Platte in die Platteneinheit eingeben.
RUN"GAME eintippen und **ENTER** drücken
Wenn das Spiel gespeichert ist, kann durch Drücken der Taste SPACE BAR oder FIRE am Joystick begonnen werden.

SPIELANWEISUNGEN

Joystick oder
KEY CONTROLS verwenden:

K
Z X
M

SPACE BAR = FIRE (FEUER)
DEL = ABORT GAME (SPIELABBRUCH)
COPY = PAUSE GAME (SPIELPAUSE)
BELIEBIGE TASTE AUSSER DEL FÜR RESTART (WIEDERAUFNAHME)

Die Aufgabe für **QUESTOR** ist die Befreiung der Nawab-Tochter aus den Katakomben von Garr. Sie wird tief im Innern gefangengehalten und der Spieler muß den GIANT KEY (Riesenschlüssel) finden, um ihre Zelle aufzuschließen.
Beim Betreten der Katakomben wird dem Spieler bald klar werden, daß ihm der Weg in viele Richtungen versperrt ist. Um weiterzukommen, muß er im Besitze des richtigen Gegenstandes sein. Dabei ist zu beachten, daß er jeweils nur 3 Gegenstände gleichzeitig mit sich führen darf! Der Spieler kann gewünschte Gegenstände aufnehmen, indem er sie mit seinem Zauberteppich überfliegt und **FIRE** drückt.
Zahlreiche seltsame Geschöpfe hausen in den Katakomben. Einige von ihnen können den Spieler auf der Stelle töten, während andere ihn seiner Energie berauben. Durch Aufnahme der **MAGIC PEARLS** (Zauberperlen) ist es möglich, einige der Geschöpfe zu töten. Der Spieler muß herausfinden, welche! Ganze Gruppen von Geschöpfen können getötet werden – wenn der Spieler den entsprechenden Gegenstand mitführt. Nur eine Lösungshilfe: Das Gift (POISON) tötet die Fledermäuse (BATS).
Die **FLASHING ITEMS** (aufleuchtenden Gegenstände) sind Lösungshilfen. Der Spieler muß sie enträtseln.
Wenn die Prinzessin (PRINCESS) gefunden ist, müssen der Wächter (GUARD) und GARR getötet werden. Um sie zu befreien, muß der Spieler den Riesenschlüssel (GIANT KEY) mit sich führen. Viel Glück – ohne geht es nicht!